

## シミュラクルのグローバル性

## Globality of Simulacra

白石 哲郎

## 要 旨

ナショナリズムと形式合理的な諸種の権力機構を機軸として徹底されてきた近代化は、一国民国家の枠組みを超えたグローバルな社会事象を現出させた。このことは、後期近代の西欧国民社会全体を支配するシミュラクル（実在という準拠枠をもたない記号化されたコピー）が、グローバル化されるに至った状況を示唆している。

本稿では、生産システムと支配原則の変動の見地から全生活領域へのシミュラクルの侵犯を問題にするボードリヤールの議論に準拠しながら、今日のグローバルなハイパー現実が瓦解の危機に陥ることなく再構築されてしまう条件について、コードの存在に着目して考察した。

キーワード：シミュラクル・グローバル化・ハイパー現実・コード

## 1. 近代化と価値法則

近代化とは、素朴なヒューマニズムあるいはロマン主義に立脚したナショナリズム（Abercrombie et al. 2000）の所産たる国民国家を舞台に、「形式合理性」に特化した諸制度（政府—行政機構、軍隊、警察およびその他の監視・訓育装置、法規、資本主義）が彫琢されていく過程といえる。現代を「高度近代（high modernity）」と呼ぶ A. ギデنز（Giddens 1990）は、近代性（モダニティ）の徹底、つまり国民国家を単位とする諸制度が西欧以外の社会にも普遍化していく過程として近代化を認識している。いっぽうで J. ボードリヤール（Baudrillard 1976）は、「価値法則」（価値を創出する実践を根底において規定する生産システム）の変容の見地から、近代化を「シミュレーション（simulation）」による全生活領域の不可逆的な記号化として捉えている。

本稿の目的は、近代西欧に端を発する社会制

度（とくに資本主義とその下で展開される工業、政治的官僚機構）の超国家的な拡大に随伴する「シミュラクル（simulacra）」のグローバル化が、いかなる深層の動因によるものなのかを考察することにある。

ボードリヤールによると、前近代の「自然的価値法則」を経て形成された等価交換の「現実原則」と相即的な「商品的価値法則」は、技術革新と近代的な労働市場、そして彼が「経済学」と表現する生産至上主義的イデオロギーに特徴付けられる近代特有のシステムである。「生産形式は西欧では商品的価値法則の陳述、すなわち経済学の全盛時代と一致する。」（Baudrillard 1976=1992: 31）また商品的価値法則は、「使用価値」や「交換価値」といった測定可能な価値の創出を規定している。これら「価値の座標系」は結局、価値法則の商品的段階のもとで行われる「物象化」された労働の性質—「具体的人間労働」や「抽象的人間労働」—に制約されたものである。

しかし生産システムは、さらなる近代化に伴っ

て、他ならぬ資本自身の決定により「価値の商品法則から構造法則へと移行してしまった」(Baudrillard 1976=1992:12-3) のであり、この時かつてのシステムと密接に対応していた対抗原理たる「革命」も終焉を迎えるのである。なぜなら、「生産至上主義的資本主義社会から、絶対的管理をめざすサイバネティックス的ネオ=資本主義の秩序への変化」(Baudrillard 1976=1992:143) と表現される、資本主導による生産システムの転換が、もはや階級闘争や革命といった被支配階級にとって共有価値であった合目的性を虚無的なものにしてしまったからである。

ボードリヤールのいう商品的価値法則から構造的価値法則への転換を方向付けている条件については、価値自体が座標系から記号的価値へ移行した経緯からも、20世紀中葉以降の社会の大きな変化に求めるのが妥当であろう。その分水嶺とは、生存を維持するための単なる生活手段ではなく、理想とする差異(表象)を誇示するための「記号(signe)」としてモノが消費される記号消費社会の出現である。

後期近代においてモノは、「デノテーション(denotation)」としての表層的な使用価値や、記号表現ではなく、その深層の意味(想像の領域における使用価値や、社会的地位やライフスタイル)としての「コノテーション(connotation)」を志向して消費されるようになっていく。「かたちや技術とにかかわるコノテーションが……モノの客観的な状態を危険にさらす……コーヒー挽きの器械において……すでに客観的でなくなっているのは、コーヒー豆を挽くというその明確な機能であり、まったく客観的でなく、したがって非本質的なのは、コーヒー挽きの器械が緑か長方形か、バラ色か台形かということである。」(Baudrillard 1968=1980:8) 表層的な使用価値や首尾一貫したディテールからの解放は、あらゆるモノに該当する傾向である。例えば、ジェット機の尾翼を模った自動車

のパーツは、人をより早く目的地まで送り届けるという一般的で物理的な使用価値と親和的であるとはいえない。むしろ現代の消費者が本当に欲しているのは、想像の領域におけるオートマティックな機能性なのである。「この翼のかたちをしたものは、本当のスピードのしるしではなく、限界のない最高のスピードを意味している……翼は、奇跡的な自動性、恩寵を暗示している。」(Baudrillard 1968=1980:66)

また、より個別の意味と結合した現代のモノにとって、かつての奢侈品(高級自動車や高級家具)の統一されたディテールはもはや桎梏であり、その記号表現の体系は「脱構造化」される。「材料とかたちの或る首尾一貫性……必然的なもろもろの関係の集合がこわされて、かたち・色・付属品の差異の動きが生ずる。スタイルのあとに組合せが来る……ここでは脱構造化の様相を示す。」(Baudrillard 1968=1980:182)

社会的な属性における他者との差異化は、所有するモノに表象した記号的価値を顕示し、それを証拠立てることによって充足され得るという大衆の間で一般化した意識が、記号消費社会の駆動源となっている。こうした意識の変化は、他者との差異化を保証するモノの需要に応える必要性を資本に余儀なくする。モノを生活手段ではなく記号として合理的に生産するべく、資本自らが採用したのが構造的価値法則なのである。それは、記号的価値の付与を左右する記号表現間の置換と組み合わせの法則、つまりモノを構成する諸項の「全面的相対性の段階、全般的置換・組み合わせ」(Baudrillard 1976=1992:25) のシステムである。そして構造的価値法則は、ボードリヤール(Baudrillard 1976)が第二段階のシミュラクル(規格化された記号表現に特徴付けられる大量生産されたコピー)の「起源」と呼ぶ古典的な機械ではなく、「サイバネティックス」を技術的な基盤としている。

こうした近代化の新局面(生産中心主義社会

の飽和を契機とする記号消費社会の出現）に伴う価値法則の移行が、それと対応関係にある社会の支配原則を変容させた。商品的価値法則と合致していたのが現実原則ならば、現代の構造的価値法則に照応するものこそがシミュレーションである。「今やシミュレーション原則が、古い現実原則に代わってわれわれを支配する。」(Baudrillard 1976=1992: 14)

シミュレーション（模擬）の本来の意味は、「ないことをあるように見せかけること」(Baudrillard 1981=1984: 4) という効果を最大化するために、ある対象の特徴を実際に模倣することであるが、構造的価値法則という記号生産のシステムと結びつく場合、「オペレーショナルなシミュレーション」(Baudrillard 1976=1992: 25;169) と呼ぶべきものとなる。

それは高度な情報通信技術を背景に、抽出した周辺の差異の「あらゆる組み合わせ自在な数値的操作」(Baudrillard 1981=1984: 2) をつうじて実在（「指示対象 (réfèrent)」としてのオリジナル）を模倣した「シミュレーション・モデル」、すなわち「あらゆる形態を差異の変調にしたがって産みだすモデル」(Baudrillard 1976=1992: 133) を創出する戦略である。シミュレーション・モデルとは、現実とは無関係な実在の模擬物であり、「モードの差異化された領域を支配する原型」(Baudrillard 1976=1992: 222) として機能する、あたかも「実在そのものと類似した幻覚」(Baudrillard 1981=1984: 33) と呼べるものである。

ボードリヤール (Baudrillard 1976) は、シミュレーションによって無際限に産出される記号を第三段階のシミュラクルと呼ぶ。それは「命令のモデル……それを基にして無限にくり返し実在は複製され得る」(Baudrillard 1981=1984: 2) という段階の記号であり、本物らしさを強調した説得力のあるコピーともいえる。

シミュレーションによって対象化された現代におけるシミュラクルの特徴は、それが実在

とはいっさい対応していない（実在を前提としない）純粋に記号化されたコピーである点や、シミュレーションの「二極構造」ないし「二重化」構造—モデルとその忠実なコピーの体系—のもとで無際限に増殖される点にある。シミュレーションの二極構造は、モデルが常に実在に先行するということ、つまり、すべての記号がモデルから産出されることを意味している。またシミュラクルは、シミュレーションを「モデルの回帰軌道」(Baudrillard 1981=1984: 3) に乗せることで、換言すれば、シミュレーション・モデルをその内部で自己準拠的に置換させる戦略のもとで不断に再編されていく。

## 2. シミュレーションの全域化

ボードリヤールによると、記号消費社会化に伴う構造的価値法則下でのシミュレーションは、現代では消費を超えて全生活領域（貨幣、労働、政治、芸術、余暇）を侵犯するようになっており、多元的なシミュラクルが社会全体を覆い尽くしていると指摘する。生産システムの転換によって、「いたるところでシミュレーションの時代が開かれる。いたるところで同じような「シミュラクルの生成」がみられる」(Baudrillard 1976=1992: 29)。

貨幣の場合、電子空間を浮動する貨幣記号（電子情報というかたちをとるシミュレーション・モデル）は、実体経済に準拠することなく、それ自体が実質合理的な条件から独立したメッセージ、すなわち「象徴的通標 (symbolic tokens)」(Giddens) として不断の投機的取引のなかで増殖していく。「貨幣記号は、生産の現実や金本位制に準拠することなく、無際限の投機に飛び込むことができる。」(Baudrillard 1976=1992: 26) シミュラクルな貨幣記号は、その指示対象としての実体経済に準拠した国民貨幣を圧倒する速度で流通していく。労働の場合、それはもはや記号消費の加速を背景に設定

された多様な職業モデルに、労働者を一元的に配置していくことで無際限にコピーされたものでしかない。「労働は今日ではもう能産的ではなく、労働への割当てを再生産するものになっている。」(Baudrillard 1976=1992: 35) 政治の場合、シミュレーションが顕著となるのは議会制民主主義にもとづく近代国家の根幹たる選挙制度である。実際の投票結果(数値化されたすべての世論)は、世論調査による投票結果の予測(世論のシミュレーション・モデル)を確認するだけの存在(シミュラクル)となる。「世論調査の本質は、それが自分自身の姿をたえず二重化するということだ……あらゆる世論が(世論調査という)一般的等価物のなかに吸いこまれて、再び世論を産み出す」(Baudrillard 1976=1992: 156)。芸術の場合、ボードリヤールがシミュレーションとして言及するのは、ポップ・アートやフォト・リアリズムに代表される作品の写真への全面的準拠である。「ポストモダニズム(post modernism)」の「芸術は無限の再生産〔=複製〕の段階に入る」(Baudrillard 1976=1992: 179)のであり、いっさいが実在ではなく、そのコピーである写真から生み出される。シミュレーション段階の芸術は、複製技術(石版印刷、写真技法、映画)が開花した近代の芸術における表象作用(実在のメディアへの反映)を終焉させた。余暇の場合、シミュレーションは大人の記憶内に実在する世界(幼少期に感化された風景、メディアに登場した人物や乗り物)を抽出し誇張したフィクション(西部劇の街並み、海賊船、ミッキーマウス等)の設定に集約される。したがって、ここでのシミュラクルとは、それらをミニチュアのごとく再現した「ガジェット」(多様なアトラクション)から成るディズニーランドである(Baudrillard 1981)。

以上のように、「現在では、政治的、社会的、歴史的、経済的等々の日常的現実のすべてが、ハイパーリアリズムの領域にすべて組み込まれ

てしまった」(Baudrillard 1976=1992: 176)のであり、実在という準拠枠をもたないシミュラクルの氾濫によって、社会は一樣に「ハイパー現実(hyper-reality)」(第三段階のシミュラクルから成る現実よりもリアルな記号化された世界)へと変貌してしまっている。そしてボードリヤールによると、全生活領域におけるシミュレーションは先述した二極構造に従って、もはや実在とは無関係に同語反復的にシミュラクルを増殖し続け、ハイパー現実を再構築している。まさに「システムの戦略全体が……浮動する諸価値のハイパー現実にからめとられて」(Baudrillard 1976=1992: 16)しまい、しかもこの事態が後期近代の西欧社会では所与となっているのである。

一連の西欧社会における全面的記号化がグローバルに及ぶ背景を問題にする場合、まず、20世紀の中葉までに様々な地域に西欧発の経済的、政治的、軍事的制度を普及させた近代性の徹底化の波が、実は20世紀の後半に入ってからもう一度、新たな制度機構の惹起とともに世界に波及していったという視座に立つ必要がある(つまり、ギデنزの掲げる四つのグローバルな制度機構の理論的枠組は、厳密にみれば必ずしも今現在の社会状況を精緻に反映しているというわけではない)。とくに新しくグローバル化されたのは、サイバネティックス(コンピュータとオートメーション)を機軸とする工業形態、またこれと密接に結合したボードリヤールのいう記号生産に関わるネオ=資本主義(労働力による価値増殖が鍵となる「製鉄業(メタルユノレジー)」ではなく、記号化の論理が支配的な「記号製造業(セミュノレジー)」が、資本の主要成長戦略となるような生産システム)、そしてかつての自由主義やケインズ主義に代わる新自由主義に立脚した政府-行政機構(新しい中央集権的「監視」装置)である。この「第二の近代性の徹底」とも呼べる事態は、西欧国民社会全体をハイパー現実へと変貌させているシミュ

レーションもまた、現代においてはグローバルに及んでいることを示唆している。なぜなら記号化の戦略としてのシミュレーションは、ネオ＝資本主義の普遍化という意味での「世界資本主義 (world capitalism)」(Giddens) あるいは「多国籍資本主義 (multinational capitalism)」(Jameson), そして多国籍資本と共通のイデオロギーで結ばれた各国の官僚制政治機構のもとで再帰的に実践されるからである。

### 3. シミュラクルの グローバル化とコード

表層的にはシミュレーション (およびシミュラクル) は、その戦略を内包する社会的諸制度のグローバル化の条件である「脱埋め込み (disembedding)」, あるいは「再帰性 (reflexivity)」のもつ世界的規模で及ぶ社会のダイナミズムという特性 (Giddens 1990) に従って普遍化されたといえる。

しかし、本稿で提起したいシミュラクルの普遍化の深層の要因、すなわちグローバル性は「コード」である。コードとはシミュレーション自体を管理する、モデルの準拠枠としての記号内容 (逆にモデルはコードの準拠枠としての記号表現) である。

資本によって予測されたコードは、シミュラクルに常に組み込まれているのであり、その無意識の解釈をつうじて個人による眼前の記号に対する意味付与、すなわち「意味作用 (signification)」を密かに方向づける一種の「ラング (langue)」のごとき社会的制度である。それはボードリヤールにとって、今日のいっさいの記号を構成する「意味するもの〔記号表現〕と意味されるもの〔記号内容〕……という弁証法的関係にあったものを、すべて短絡してしまう」(Baudrillard 1976=1992: 153) 存在なのである。

したがって、シミュラクルを前にした主体

的な実践として疑いようのない個々人の意味作用は、実際のところ、コード化された記号内容の解釈に依存しているのである。

つまりコードは、グローバル資本と政府一行政機構の思惑に依拠しているはずのシミュラクルを、消費者あるいは労働者、有権者にとっては、あらゆる主体的な意味付与に従って、望みうる結果の導出や欲望の充足を保証してくれるような自由に操作可能な記号として甘受させるイデオロギー的な機能なのである。

今日、シミュレーションの全域化を支配するコードは、知識の能動的な獲得をつうじて「自分たちを取り巻く世界を定義し直しながら、自らの生活を築き上げようと……政府あるいは科学界が提示する真理の主張に挑戦して……権力的な諸制度を批判しようとする」(Cohen and Kennedy 2000=2003: 61) 個人的性質でもある再帰性を圧倒する影響力をもち、しかも人々によるこの主体的な自己反省性を阻害しているのではないかとさえ考えられる。

今後の課題は、第三段階のシミュラクルのグローバルな氾濫を方向づけているシミュレーションと「現代の戦略的モデル……いたるところで、かつては一大イデオロギー的モデルであった経済学にとってかわろうとしている」(Baudrillard 1976=1992: 141) コードの背景にある社会関係や、その内部で共有されているイデオロギーを明白にすることである。

#### 文 献

- Abercrombie, N, Hill, S and Turner, Bryan S, 2000, *The Penguin Dictionary of Sociology*, Penguin. (=2005, 丸山哲央 監訳・編集『新版 新しい世紀の社会学中辞典』ミネルヴァ書房.)
- Baudrillard, J, 1968, *Le système des objets*, Editions Gallimard. (=1980, 宇波 彰 訳『物の体系』法政大学出版局.)
- , 1970, *LA SOCIETE DE CONSOMMATION Ses Mythes, Ses Structures*, Editions Denoel. (=1995, 今村仁司・塚原 忠 訳

- 『消費社会の神話と構造』紀伊国屋書店.)
- , 1973, *Le design entre l' Economie Politique et l' Echange Symbolique : special speech of Jean Baudrillard*. (=1974, 竹原あき子 訳「ジャン・ボードリヤール特別講演 デザイン：経済学と象徴交換のあいだ」工業技術院製品科学研究所 編『工芸ニュース 第四十一巻 第三—四号』丸善, 8-21.)
- , 1976, *L'echange symbolique et la mort*, Editions Gallimard. (=1992, 今村仁司 塚原 忠 訳『象徴交換と死』ちくま学芸文庫.)
- , 1981, *SIMULACRES ET SIMULATION*, Editions Galilee. (=1984, 竹原あき子 訳『シミュラークルとシミュレーション』法政大学出版局.)
- Benjamin, W, 1936, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag. (=1994, 野村 修 訳「複製技術の時代における

芸術作品」, 多木浩二, 2000, 『「複製技術時代の芸術作品」精読』, 所収, 岩波現代文庫, 135-203.)

- Cohen, R, Kennedy, P, 2000, *Global Sociology*, Palgrave Publishers. (=2003, 山之内 靖 監訳・伊藤 茂 訳『グローバル・ソシオロジー I —格差と亀裂—』平凡社.)
- Giddens, A, 1990, *The Consequences of Modernity*, Polity Press. (=1993, 松尾精文・小幡正敏 訳『近代とはいかなる時代か? —モダニティの帰結—』而立書房.)
- Jameson, F, 1991, *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*, Duke university Press.
- 塚原 史, 2008, 『ボードリヤール再入門—消費社会論から悪の知性へ』御茶の水書房.

(しらいし てつろう

佛教大学社会学研究科博士課程)